



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE A DISTÂNCIA**

LIANNA SANTOS DE LIMA

**A LUDICIDADE COMO CONTRIBUIÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

LIANNA SANTOS DE LIMA

**A LUDICIDADE COMO CONTRIBUIÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por
Lianna Santos de Lima ao Curso de Licenciatura
Plena em Pedagogia na modalidade à distância pela
Universidade Federal da Paraíba- UFPB, como
requisito para obtenção da Graduação em Pedagogia.

Orientadora: Emília Cristina F. Barros

**JOÃO PESSOA - PB
2013**

L732l Lima, Lianna Santos de.

A ludicidade como contribuição no processo de aprendizagem na educação infantil / Lianna Santos de Lima. – João Pessoa: UFPB, 2013.

41f.

Orientador: Emília Cristina F. Barros

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – UFPB/CE

1. Ludicidade. 2. Educação infantil. 3. Ensino-aprendizagem.
I. Título.

UFPB/CE/BS
(043.2)

CDU: 373.24

LIANNA SANTOS DE LIMA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por Lianna Santos de Lima ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na modalidade à distância pela Universidade Federal da Paraíba- UFPB, como requisito para obtenção da Graduação em Pedagogia. Apreciada pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Trabalho aprovado em ____/____/____

COMISSÃO EXAMINADORA

Dedico este trabalho ao meu querido irmão, Luiz Eduardo, que partiu dessa vida muito jovem, nos deixando a imensa dor da saudade. A você meu irmão, que mostrou com garra, que a felicidade está nas pequenas coisas e fez da liberdade seu objetivo maior, dedico a minha vitória!

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu agradecimento maior pelo dom da vida, por permanecer ao meu lado em todos os momentos e principalmente por ter me permitido esta grande oportunidade de concluir esta jornada;

Aos meus pais que dedicaram sua vida a mim e aos meus irmãos, fazendo muitas vezes o impossível para nos fazer felizes;

Ao meu esposo que foi paciente e compreensivo durante toda jornada do curso, suportando o estresse e as noites de sono mal dormidas me encorajando na caminhada para esta grande vitória;

Ao Centro de Educação da UFPB pela excelente contribuição;

Aos meus professores que no decorrer da minha vida acadêmica participaram, dividindo seus conhecimentos, orientando, incentivando e apoiando ao longo do curso para meu desenvolvimento como pedagoga;

A professora Emília Cristina F. Barros, minha orientadora, que tão bem me orientou na construção deste trabalho;

A Escola pesquisada que tão bem me acolheu e colaborou durante todo o período da pesquisa para a construção do TCC;

A minha amiga Maria das Dôres que contribuiu bastante na minha formação acadêmica, dividindo comigo seus conhecimentos e dedicando parte do seu tempo para me ajudar na conquista deste grande objetivo;

As minhas tutoras Edileuza Monteiro e Ana Lúcia Souza, que foram responsáveis pela orientação presencial durante todo o curso, também pelo carinho e atenção dispensada a mim;

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

Muito Obrigada!

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana.”

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

A referida pesquisa aborda a ludicidade como contribuição no processo de aprendizagem na educação infantil, relatando de que forma os jogos, os brinquedos e as brincadeiras se constituem numa importante ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem, mostrando que as atividades lúdicas quando inseridas corretamente no âmbito escolar proporcionam um melhor desenvolvimento cognitivo, ajudam na socialização e oferecem uma aprendizagem mais prazerosa e divertida. O presente estudo foi desenvolvido a partir de tópicos que discutem a descoberta do lúdico como recurso pedagógico na educação infantil, ludicidade e as condições de aprendizagem segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) e como tudo isso é realizado na prática da Escola Municipal de Ensino Infantil E. F. EJA Professora Noêmia Alves de Souza, município do Conde-PB. A pesquisa foi realizada com as professoras atuantes na educação infantil na escola em foco, tendo sido empregada uma abordagem qualitativa, descritiva e bibliográfica, com o objetivo de analisar a importância da ludicidade para o processo de aprendizagem na educação infantil.

Palavras-chave: Ludicidade. Crianças. Brinquedos. Ensino-aprendizagem

ABSTRACT

The reported research broaches the entertainment as a contribution in the process of learning in infant education, explaining how the games, toys and jokes constitute an important instrument for the process of teaching and learning, showing that funny activities when correctly inserted in the school ambit proportionate a better cognitive development, give a great help in the socialization and offer a more pleasant and amusing learning. The present study was developed from the topics that treat about the discovery of recreation as a pedagogic resource in infant education, entertainment and the conditions of learning according to the National Curricular Reference for the Infant Education (RCNEI) and as this all is realized in a practical way in the Municipal School of Infant Teaching E. F. EJA Professora Noêmia Alves de Souza at the municipal district of Conde-PB. The research was realized with the teachers that work with infant education in the above mentioned school. It was used in this study a qualitative, descriptive and bibliographic broaching with the objective of studying facts about the importance of entertainment for the process of learning in infant education.

Key Words: Entertainment. Children. Toys. Teaching-Learning

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 A DESCOBERTA DO LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL	13
2.2 OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS ...	15
3 A LUDICIDADE E AS CONDIÇÕES DE APRENDIZAGEM SEGUNDO O RCNEI	18
3.1 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR	20
3.2 A SALA DE AULA COMO ESPAÇO LÚDICO QUE FAVORECE A APRENDIZAGEM.....	22
4 PESQUISA DE CAMPO COMO POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	26
4.1 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO: DESCOBRINDO CAMINHOS.....	29
4.2 FALANDO DA PRÁTICA: ANALISANDO OS DADOS	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
APÊNDICE	36
MODELO DO QUESTIONÁRIO APLICADO AO PROFESSOR	37
ANEXO.....	38
CARTA DE APRESENTAÇÃO	39

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho, traz como título A Ludicidade como Contribuição no Processo de Aprendizagem na Educação Infantil. Portanto o mesmo propõe-se analisar a importância que a ludicidade oferece para a aprendizagem infantil, por que segundo as teorias propostas para fundamentar a referida pesquisa, afirmam que a educação infantil surgiu no Brasil por volta da década de 70, com o propósito de atender as necessidades das mulheres operárias que, estando ausentes em casa por causa do trabalho, buscavam um lugar para deixarem seus filhos enquanto labutavam nas fábricas, com isso surge a creche tão somente com o objetivo de assistência e cuidado para com a criança.

Apenas na década de 80, mais precisamente na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, que a educação infantil passou a ser reconhecida como nível de ensino.

Segundo Hermida (2009, p. 85) "no aspecto legal, tanto a Constituição Federal de 1988, como a Lei 9394/96 reconhecem como direito da criança pequena o acesso à educação em creches e pré-escolas".

A partir da Constituição Federal de 1988, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a mesma passa a ser considerada parte integrante do plano educacional, sendo compreendida como primeira etapa da educação básica. Portanto percebe-se que, apesar de vivermos em uma sociedade globalizada, que passou e continua atravessando constantes transformações, principalmente no sistema educacional, que ao longo do tempo se modificou visivelmente para acompanhar a realidade e o desenvolvimento social, ainda percebe-se que durante muito tempo a aprendizagem consistia em informações prontas e sem sentido, que seguia um currículo ultrapassado. No entanto, acredita-se que este modelo arcaico esteja realmente ficando para trás, pois o novo modelo de educação caminha para uma nova perspectiva, buscando renovar as formas de aprendizagem e aos poucos tem investido no lúdico como ferramenta especial nesse processo, principalmente no tocante a educação infantil que de acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) (2002, p. 23) "a instituição de educação infantil, pode oferecer às crianças condições de aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas".

Neste sentido, é consenso que nos dias atuais a aprendizagem deve ser mais contextualizada e mais significativa, fazendo com que a prática pedagógica seja mais dinamizadora e prazerosa para o mundo infantil.

Nesse contexto e na certeza de sua importância para incentivar ainda mais os alunos a conseguirem um melhor rendimento em sua aprendizagem, a referida pesquisa propõe-se em buscar conhecer de que forma a ludicidade pode contribuir para a melhoria da aprendizagem das crianças da educação infantil na Escola Municipal de Ensino Infantil E. F. EJA. Professora Noêmia Alves de Souza, localizada no município do Conde/PB

Nesta perspectiva foi definido como objetivo geral da pesquisa: Analisar a importância da ludicidade para o processo de aprendizagem na educação infantil. E como objetivos específicos:

- Entender de que forma o lúdico tem sido utilizado como recurso pedagógico para a aprendizagem das crianças;
- Investigar como os jogos e as brincadeiras podem contribuir para o desenvolvimento infantil;
- Compreender o processo de aprendizagem lúdica segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)
- Identificar as práticas lúdicas no interior da escola;

O modelo teórico da presente pesquisa caracteriza-se em origem bibliográfica, qualitativa e descritiva. Tal processo se respalda em estudiosos na área da educação infantil, que já identificaram a ludicidade como uma importante ferramenta no processo de aprendizagem das crianças.

A pesquisa constará de (03) três capítulos inerentes e pertinentes ao melhor conhecimento sobre a temática pesquisada, onde no primeiro capítulo evidencia-se, "*A descoberta do lúdico como recurso pedagógico na educação na Educação Infantil*", o segundo capítulo permitirá um maior conhecimento sobre a temática pesquisada, o qual traz como reflexão principal, "*A ludicidade e as condições de aprendizagem segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)*", no terceiro e último capítulo tratar-se-à da caracterização mesma, do campo empírico, da análise dos dados, dos procedimentos metodológicos adotados, das reflexões e considerações finais da pesquisa.

A referida pesquisa se respaldará teoricamente nos seguintes estudos e autores: RCNEI, (2002); NEGRINE, (1994); KISHIMOTO, (2003); OLIVEIRA, (1990); PIAGET, (1975); VYGOTSKY, (1984); ALMEIDA, (1995); MALUF, (2003); HERMIDA, (2009); LDB (1996); FROEBEL, (2001).

Mediante o exposto percebe-se que a educação, sobretudo a educação infantil vem evoluindo significativamente, mas também percebe-se que são muitos os desafios enfrentados

por ela e este fato requer decisões coerentes e inovadoras para que haja boa qualidade em sua oferta, por que entende-se que esta garantia caracteriza-se em um dos mais importantes meios de contribuição para o enfrentamento de tais desafios, onde percebe-se que um dos maiores desafios enfrentados pela educação infantil é a dificuldade encontrada na criação de espaços e tempos para a utilização dos brinquedos e das brincadeiras, nas turmas de pré-escola em diversas unidades escolares.

Portanto a pesquisa justifica-se por entender que o método lúdico caracteriza-se em um recurso favorável para a construção social dos indivíduos e pela necessidade de conhecer as ações realizadas referentes a promoção das atividades lúdicas, no interior da escola.

Nesta mesma perspectiva a pesquisa busca oferecer contribuições para o desenvolvimento de práticas educativas que leve a criança a aprender por meio das brincadeiras, ao mesmo tempo que pretende apontar uma concepção de ensino dinâmico, crítico e comprometido com a promoção de cidadãos conscientes dos direitos e principalmente dos seus deveres.

Tal justificativa respalda-se nos estudos realizados sobre a temática APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL, onde Negrine (1994) afirma que "quando a criança chega a escola, traz consigo uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica".

De acordo com o autor, é imprescindível que os professores busquem conhecer a realidade para entender o saber que a criança já construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural e a partir daí formular sua proposta pedagógica.

O tema escolhido também considera que ao vivenciar brincadeiras em seu cotidiano, a criança se desenvolve positivamente, porque acredita-se que as brincadeiras proporcionam o desenvolvimento da criança enquanto indivíduo social, ao mesmo tempo em que ajuda a construir o seu conhecimento e eleva sua auto estima.

Mediante tais justificativas percebe-se que, brincar é fonte de lazer, fonte de conhecimento e fonte de resgate cultural, meios imprescindíveis ao desenvolvimento cognitivo infantil e ao exercício pleno da cidadania.

2 A DESCOBERTA DO LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As primeiras práticas lúdicas na educação infantil, surgem através do primeiro jardim de infância (kindergarten), que foi criado na Europa na década de 40, mais precisamente no ano de 1840, tendo como fundador Froebel, pedagogo, que acreditava em uma aprendizagem constituída por atividades lúdicas, em suas práticas educacionais eram inseridos jogos, brincadeiras, musicalização, pinturas e várias outras atividades regadas por momentos lúdicos (FROEBEL, 2001).

Froebel, por sua vez também desenvolveu seu próprio material pedagógico que denominou de "os dons e as ocupações", material este que estimulava o desenvolvimento sensório motor das crianças, composto basicamente por gravuras, sólidos geométricos, pinturas e colagem, através desse material, Froebel acreditava também resgatar a cultura infantil, por meio das histórias, fábulas, lendas, contos e mitos, contribuindo assim para o desenvolvimento de interesses nas crianças, bem como a linguagem oral.

Portanto, podemos perceber que as atividades lúdicas já contribuía no meio educacional e mais tarde também passaram a ser estudadas por grandes pesquisadores, segundo Almeida (1995, p. 41):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

No Brasil, o primeiro jardim de infância, surge em 1875, onde os primeiros idealizadores adotaram o modelo criado por Froebel, por acreditar no desenvolvimento da criança por meio do lúdico. Mediante o exposto, podemos notar que a prática lúdica como recurso pedagógico já havia sido inserida com sucesso, no cotidiano escolar como eficaz prática educativa .

É certo que, a ludicidade sempre esteve presente no cotidiano infantil, pois a criança em seu contato com o mundo é estimulada a imaginar, criar, brincar, socializar-se e a desenvolver-se cognitivamente, pois segundo Maluf (2003, p. 20):

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimentos sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente emocionalmente.

Todavia, as visíveis contribuições que a ludicidade oferece e que já foram experienciadas por Froebel, durante muito tempo ficaram esquecidas e passaram a ser apresentadas apenas como entretenimento ou forma de ocupação, para manter as crianças distraídas, com isso o ensino tornou-se uma prática centrada apenas na transmissão de conhecimentos sem significados, porém o lúdico não teve apenas este interrompimento, mas também enfrentou a resistência de alguns pais e professores, por não perceberem a importância e não aceitarem uma educação diferenciada e mais significativa para seus filhos, pois o modelo de educação tradicional já fazia parte da cultura vivenciada pela sociedade daquela época.

Contudo nos dias atuais, através de estudos teóricos, idealizados por grandes estudiosos como, Froebel, Vygotsky, Kishimoto, Piaget, Hermida, entre outros, e na tentativa de resgatar o lúdico, foi apontando pelo RCNEI e DCNEI que o ato de brincar é muito mais que um simples passatempo, podendo ser inserido no cotidiano escolar como ferramenta importante no auxílio da aprendizagem, principalmente no tocante a educação infantil.

Nesta perspectiva, podemos afirmar que ao inserir a ludicidade no âmbito escolar, criamos uma nova forma de educar, por meio de brincadeiras, jogos, faz - de - conta, contos e tudo aquilo que a mente infantil permite alcançar.

Segundo o RCNEI (2002, p. 27) "nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca".

Portanto, mediante a afirmação apresentada pelo RCNEI, constata-se que a brincadeira também caracteriza-se como uma linguagem infantil, possibilitando posteriormente um maior equilíbrio e domínio pleno da linguagem simbólica.

Diante desse contexto Kishimoto (1999, p.110) afirma que:

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, obedecem às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim a viver em sociedade.

2.1 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo o dicionário Aurélio, o termo "lúdico" vem do latim "ludus" que quer dizer "jogo", no entanto, atualmente sua definição vai muito além, compreendendo o jogar, o movimentar-se, o brincar, a imaginação e tantas outras atividades que se tornaram indispensáveis ao desenvolvimento infantil, ajudando a fortalecer a linguagem, a interação com o meio e com os indivíduos, intelectualmente e emocionalmente, estimulando a criança a ser confiante e a exercer sua autonomia.

Os jogos despertaram o interesse de muitos estudiosos, principalmente em relação ao desenvolvimento intelectual e cognitivo do ser humano desde o seu nascimento, dentre eles podemos destacar Piaget, que percebeu nos jogos diferentes características, que seguiam regras pré-determinadas, onde os mesmos contribuíam de forma valorosa para o desenvolvimento infantil, nesta perspectiva e ao observar seus próprios filhos e também outras crianças, Piaget elaborou uma classificação que destacou como: "classificação genética baseada na evolução das estruturas" (PIAGET, 1975).

Através dessa classificação ele afirma que os jogos são compostos por três categorias associadas ao desenvolvimento infantil cognitivo, sendo elas:

- Fase sensório motor (que vai desde o nascimento até os 2 anos de idade), onde ele observa que a criança brinca de forma espontânea e individual e que ainda não compreende regras estabelecidas;
- Fase pré operatória (que compreende a faixa etária entre 2 à 6 de idade), nesta fase a criança começa a perceber a presença das regras no jogo, também interage com as demais crianças, realizando ainda brincadeiras de faz- de -conta;
- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos) é neste momento que as crianças entendem a importância das regras pré determinadas e se sente estimulada a participar de jogos.

Segundo Almeida (1995, p. 11):

(...) A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma tradicional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (...).

Conforme afirma Almeida (1995), podemos notar a importância das atividades lúdicas, principalmente no cotidiano das crianças em seu processo educacional. Os jogos e as brincadeiras no espaço escolar têm por objetivo promover uma aprendizagem mais contextualizada e significativa, onde as crianças por sua vez, também desenvolvem o prazer em estudar.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 97):

A brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento" que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual do desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Segundo Hermida (2009) existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem. Todavia, o professor poderá mediar situações para que aconteça essa interação entre os alunos e as atividades lúdicas, podendo participar, brincando e interagindo com seus alunos sem mostrar -se autoritário, lembrando que essa postura não diminui o respeito que as crianças tem em relação ao professor, mas sim encontram nele o apoio que necessitam, criando uma nova perspectiva no processo de aprendizagem.

As escolas também têm como compromisso disponibilizar espaços para que as crianças possam exercer as atividades lúdicas com liberdade, pois elas não se restringem apenas a quatro paredes e isoladas na sala de aula, pensando na melhoria dos espaços muitas escolas tem adotado a brinquedoteca ou ludoteca, termo utilizado para definir espaço onde estão reunidos brinquedos, livros e jogos, onde podem ser desenvolvidas também outras atividades lúdicas.

Segundo Santos (1997) a primeira ludoteca, surgiu em meio a um período econômico muito difícil, enfrentado pelos Estados Unidos, por volta de 1934, onde os brinquedos de uma loja foram emprestados as escolas, seu benefício também teve como finalidade em outros países a orientação e assistência a famílias com necessidades especiais, esse recurso atualmente também é utilizado em hospitais, pois o brinquedo além de ser reconhecido como fonte de aprendizagem tem efeito terapêutico nos seres humanos.

No Brasil a idéia surge através de uma exposição de brinquedos pedagógicos por volta do ano de 1971, por meio dessa exposição cria-se um sistema de alternância de materiais pedagógicos e de brinquedos educacionais, que recebeu por nome ludoteca, o que vem proporcionando importante suporte ao fazer pedagógico no cotidiano escolar e assim viabilizando a tão necessária significação ao aprendizado dos alunos da educação infantil.

2.2 OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS

Os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da cultura infantil desde a antiguidade, no entanto seu valor não estava diretamente ligado a prática educativa, sendo mais utilizado como recreação. Mediante tal afirmativa vale ressaltar o valor que a ludicidade oferece para o processo de aprendizagem infantil, pois entende-se que as atividades lúdicas podem oferecer importante contribuição para o desenvolvimento da criança, por que enquanto brincam elas pensam, criam, se socializam e vivenciam situações de colaboração, trabalho em equipe e respeito, pois segundo Oliveira (1990) "as atividades lúdicas é a essência da infância".

Atualmente devido ao potencial apresentado por estes recursos, os brinquedos e as brincadeiras estão presentes cada vez mais no cotidiano escolar, principalmente na educação infantil, por que acredita-se que ao inserir tais recursos, o processo de aprendizagem torna-se mais prazeroso e significativo para o universo infantil.

Através das brincadeiras a criança desenvolve sua percepção de mundo, dando significado a realidade. Ao brincar a criança está desenvolvendo não só seus conhecimentos, mas sobretudo sua autonomia, auto estima, raciocínio, motricidade e socialização com o meio e com as outras crianças. O ato de brincar desperta na criança a curiosidade a curiosidade e conseqüentemente a descoberta.

Ao reconhecer o brincar como sendo essencial para o desenvolvimento infantil, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), declara através da Lei 8.069, que é garantido a toda criança o direito de brincar. Esta afirmação evidencia que a brincadeira é necessária para a vida da criança. Atualmente a brincadeira é vista e entendida como um processo de desenvolvimento corporal, imaginativo, cognitivo e afetivo que amplia ainda mais a capacidade do indivíduo enquanto ser humano. É através dos brinquedos e das brincadeiras que as crianças encontram no ambiente escolar uma forma mais prazerosa de aprender satisfazendo a sua necessidade.

Desta forma, o brinquedo apresenta-se como recurso pedagógico, visto que na maioria das vezes, está vinculado as brincadeiras. É entendido como tudo e qualquer objeto que a criança utiliza ao brincar. Segundo o dicionário Larousse, "brinquedo é um objeto destinado a divertir uma criança".

Portanto, ao mesmo tempo que o brinquedo promove diversão, também pode auxiliar na prática educativa do professor e conseqüentemente na aprendizagem das crianças.

Existem vários modelos de brinquedos, desde os mais antigos, os de madeira, ou de pano aos mais requintados e até mesmo aqueles confeccionados com materiais recicláveis, que podem receber ajuda dos alunos no momento de sua criação.

Pensando no brinquedo como recurso cultural educativo e estimulante da criatividade, segue algumas sugestões de brinquedos e brincadeiras feitos a partir de materiais reciclados:

- Jogo da memória - confeccionado a partir de caixas de fósforos, onde o aluno deverá encontrar o par das letras que estão escondidas nas caixas.

Esse tipo de jogo estimula a percepção visual e ao mesmo tempo o raciocínio da criança;

- Quebra cabeça- confeccionado a partir de gravuras fixadas em papelão, onde a criança deverá formar a imagem apresentada no início do jogo.

A principal finalidade desse jogo é a interação da criança com os demais colegas, pois este é um jogo que pode ser montado por duplas, também estimula o raciocínio, a memória e a percepção;

- Boliche - confeccionado a partir de garrafas pet, e podem ter como assunto abordado os números, onde a pontuação de cada criança varia conforme o número que ele derrubar ao acertar a garrafa com uma bola.

Este jogo consiste em despertar o raciocínio matemático, o conhecimento dos números e a interação com as crianças;

- Alfabeto móvel- confeccionado com tampinhas de garrafa pet, onde o professor poderá explorar com seus alunos as letras do alfabeto e a formação de palavrinhos;
- Fantoches- confeccionados a partir de retalhos de pano, estimulam o faz - de - conta e a linguagem oral na criança.

Na visão de Vygotsky (1984) a prática de brincar ajuda na formação do pensamento infantil, através de sua interação com as brincadeiras e os brinquedos é que ela mostra seu real estado cognitivo e faz suas interações com as pessoas e as coisas.

Neste sentido os brinquedos e as brincadeiras passam a ser excelente estratégia para conciliar os conteúdos culturais da prática educativa vinculada e vivenciada no interior da escola. Por meio da utilização deste importante recurso pedagógico, as crianças descobrem as novidades, e suavemente vão adquirindo o conhecimento do mundo ao seu redor, dando os passos firmes e definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social a que pertence.

3 A LUDICIDADE E AS CONDIÇÕES DE APRENDIZAGEM SEGUNDO O (RCNEI) REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), foi elaborado em 1998, está dividido em 03 (três) volumes, que integram documentos relacionados aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), desenvolvidos pelo (MEC) Ministério da Educação e Cultura, atendendo as exigências pré-estabelecidas pela lei (9.394/96), da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), para atender as crianças de 0 a 6 anos, em creches e pré-escolas, onde sua elaboração contou com as contribuições de profissionais que atuam diretamente com a educação infantil, com o objetivo de dar um suporte para esta modalidade de ensino, principalmente nas creches, pré-escolas e entidades equivalentes, no que diz respeito as práticas pedagógicas educativas diárias e os cuidados indispensáveis às crianças pequenas e suas experiências lúdicas, o mesmo é composto de metas, objetivos, conteúdos e orientações didáticas, promovendo assim um auxílio aos profissionais que atuam na educação infantil.

O RCNEI, consta em seu volume 1, um documento de introdução, que visa fazer uma consideração acerca das instituições de educação infantil, creches e pré-escolas no Brasil, contemplando também a concepção de criança e de educação.

O volume 2, integra a percepção da formação pessoal e conhecimento do mundo pela criança, contribuindo para a construção de sua identidade e autonomia.

O volume 3, evidencia a experiência do conhecimento de mundo e comporta seis documentos referentes ao: movimento, música, artes visuais, linguagem oral e escrita, natureza e sociedade e matemática.

Mediante o exposto constata-se que o RCNEI, possui uma estrutura didática-pedagógica que deve ser utilizada no processo de ensino-aprendizagem das crianças, servindo como instrumento de planejamento didático para o professor.

Segundo o RCNEI (2002, p. 27) "toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias de uma realidade anteriormente vivenciada", para este as crianças precisam vivenciar diversas experiências que lhes permitam imaginar e usar sua criatividade, podendo estar elas, ligadas a momentos lúdicos, brincadeiras ou aprendizagens.

Todavia, o ato de brincar se constitui também na criança como uma linguagem que lhe permite conhecer e explorar o mundo a sua volta, fazendo com a mesma adquira domínio da linguagem simbólica, nesta perspectiva, o referencial também aponta que é necessário diferenciar brincadeiras e realidade.

Portanto podemos afirmar que, ao brincar a criança está reproduzindo momentos reais vivenciados ou presenciados por ela, executando papéis diferenciados enquanto brinca. Evidencia-se que, é por meio da brincadeira que a criança pode expressar-se, sendo esta uma atividade inerente a infância, por este motivo, acredita-se que as brincadeiras no âmbito escolar potencializam o desenvolvimento infantil. Acredita-se também que a educação infantil deve proporcionar as crianças condições necessárias para que a mesma aconteça de forma a promover na criança o interesse, o convívio social, a afetividade e sua auto-estima.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação (RCNEI, 2002, p. 23).

Nas brincadeiras as crianças tendem imitar pessoas ou reproduzir situações diárias com as quais conviveu, isso significa dizer que ao brincar ela está assumindo diferentes papéis, nos quais interpreta conforme sua escolha e imaginação, as brincadeiras de faz -de- conta, por sua vez proporcionam as crianças liberdade para imitar, assumir diferentes papéis e recriar a realidade.

Para o RCNEI, o ato de brincar está classificado em categorias que se diferenciam por meio da experiência, através de situações vivenciadas e recursos utilizados entre as crianças, tais categorias estão basicamente divididas em 03 (três) contextos que são:

- Brincar com faz-de-conta;
- Brincar com materiais;
- Brincar com regras

Em relação a esses tipos de brincadeiras, as mesmas podem ser incluídas como atividades lúdicas, diante disso o professor poderá fazer intervenções diretas, estimulando e propiciando um desenvolvimento coletivo e individual de cada criança.

Conforme o RCNEI (2002, p. 28):

Propiciando a brincadeira, portanto cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Entretanto em relação a intervenção do professor percebe-se que ela pode ser feita de forma intencional ou participativa. A intervenção intencional exige do professor uma postura mediadora em relação as propostas lúdicas, criando e organizando

situações que favoreçam a aprendizagem, também vale ressaltar que as brincadeiras não devem ser impostas pelo professor, mas desenvolvidas principalmente através dos interesses que as crianças apresentam e sua participação.

Nesse contexto são levados em consideração alguns pontos, que de acordo com o RCNEI, ajudam o professor na construção das brincadeiras que proporcionam uma aprendizagem infantil mais significativa, são elas:

- A socialização entre as crianças, sejam da mesma idade ou de idades diferenciadas, pois ajudam no desenvolvimento da capacidade de relacionar-se com o meio e com as pessoas;
- Criação de situações que envolvam a resolução de problemas diários como alternativa de aprendizagem;
- Respeitar as particularidades de cada criança e suas diversidades, individualmente ou como um todo;
- Valorizar os conhecimentos que as crianças trazem consigo e suas vivências de mundo.

Com relação as intervenções participativas, o professor deve participar das brincadeiras de forma espontânea, assumir papéis, fazer parte desse momento imaginário, mas sobretudo deve ter plena consciência que não se pode exigir a aquisição de conhecimentos, pois elas estão apenas se divertindo e não existem metas a serem atingidas, porém entende-se que dessa forma também elas aprendem muito, já que as brincadeiras, os jogos e todas as situações lúdicas contribuem de forma valiosa no processo de aprendizagem, dando principalmente as crianças oportunidades de interação, umas com as outras, neste sentido o professor pode mediar também de forma participativa os diálogos, as brincadeiras, as situações de aprendizagem conjunta, permitindo que cada criança demonstre seus sentimentos e os partilhe com as demais.

3.1 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR

O lúdico vem se constituindo como ferramenta educativa na busca de novo modelo de ensino-aprendizagem, baseado principalmente no construtivismo, tornando as práticas pedagógicas diferenciadas, para melhor atender o público infantil. Atualmente através das mudanças ocorridas no sistema educacional, percebe-se a necessidade de investir em novas práticas pedagógicas, visando o pleno desenvolvimento cognitivo das crianças, principalmente em sua fase inicial no âmbito escolar. Tal mudança referencia a introdução do lúdico como

instrumento na construção da personalidade, do convívio social, da afetividade, da imaginação, da motricidade e da resolução de situações diárias experienciadas pelas crianças.

Os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as vivências lúdicas em geral trazem consigo um contexto histórico e recebem influências de uma nova cultura. Todavia, até mesmo os brinquedos mecanizados trazem importantes contribuições na formação inicial infantil.

Na visão de Vygotsky (1991, p.144) "As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro torna-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade".

Portanto mediante a afirmação de Vygotsky, acredita-se que o brinquedo é um elemento essencial na vida da criança, que além de proporcionar alegria também possibilita aprendizagem e não pode ser reconhecido apenas como passatempo ou maneira de manter a criança ocupada. As brincadeiras no cotidiano escolar, dentro ou fora da sala de aula promovem um diferencial na rotina das crianças, pois a educação infantil precisa estar sempre vivenciando novas descobertas, movimentando-se e interagindo, para que as crianças encontrem neste espaço um ambiente seguro e acolhedor, que lhes transmita liberdade para expressar-se e desenvolver sua auto-estima. Os jogos introduzidos na sala de aula servem de estímulo para a mente e o raciocínio lógico da criança, pois permitem que os pequeninos aprendizes estejam desenvolvendo sua capacidade para resolver situações diárias, aprendendo também a conviver com as regras, aceitar e respeitar a participação dos demais, contribuindo assim para a formação de sua personalidade.

Segundo Kishimoto (2002) os jogos tem um papel fundamental no aprendizado, principalmente aqueles conhecidos como jogos simbólicos, capazes de promover o faz-de-conta. Tanto os jogos, as brincadeiras, bem como as vivências lúdicas, geralmente atendem a regras pré-determinadas, mas isso não quer dizer que sejam impostas obrigatoriamente, mas sim que servem para demonstrar que a criança tem capacidade de entender e respeitar a participação dos demais.

De acordo com Piaget (1967, p.32):

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral.

Mediante a afirmação defendida por Piaget, nota-se que ao inserir o jogo no cotidiano escolar, cria-se uma situação de desenvolvimento integral, pois os jogos, bem como as outras atividades lúdicas, estimulam o raciocínio, a percepção e o entrosamento entre as crianças,

criando assim uma estratégia de ensino mais contextualizada e estimulante, deixando para trás o método tradicional e inserindo uma prática educacional inovadora no cotidiano escolar.

Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e de estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e ao acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (RCNEI, 2002, p. 23).

Portanto, ao pensar em educação infantil, devem ser levados em consideração as necessidades básicas da criança, o cuidar, o educar e o brincar, a fim de promover seu desenvolvimento integral e sua sociabilidade.

3.2 A SALA DE AULA COMO ESPAÇO LÚDICO QUE FAVORECE A APRENDIZAGEM

A sala de aula é um espaço destinado a transmissão de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades na criança, compreende-se também que a mesma deve ser um lugar estimulante para que os ensinamentos transmitidos tenham sucesso e a criança os adquira de forma prazerosa, portanto percebe-se que as atividades lúdicas contribuem bastante para tornar este espaço mais atrativo e interessante para o mundo infantil.

O RCNEI (2002, p. 28) afirma que:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que na instituição de educação infantil ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação, arranjo dos espaços e do tempo.

É o professor o responsável por proporcionar às crianças um ambiente lúdico no espaço escolar, levando em consideração a organização do tempo e do espaço e as estruturas didáticas - pedagógicas a serem trabalhadas, desenvolvendo principalmente o cuidado, as atividades lúdicas e as aprendizagens orientadas, para tanto, as aulas lúdicas devem apresentar um bom planejamento, pois o brincar não deve ser entendido como preenchimento do tempo, mas seu principal objetivo no espaço escolar é proporcionar uma aprendizagem mais divertida, sem angústia ou medo. Ao encontrar na escola um ambiente alegre, confortável e seguro, a criança por sua vez, não apresenta dificuldades para frequentar este espaço, muito pelo contrário ela sente prazer em fazer parte do mesmo.

O tempo e os materiais devem ser definidos levando em consideração as particularidades de cada criança, pois cada indivíduo é único e apresenta um ritmo singular, não podendo ser tratado sem as devidas considerações acerca de suas necessidades.

O RCNEI (2002) aponta que o planejamento pode estar agrupado em 03 (três) formas de organização do tempo, que dividem-se em: Atividades permanentes, seqüência de atividades e projetos educativos.

Onde definiu-se por atividades permanentes, aquelas que por sua vez estão ligadas às necessidades básicas da criança e os cuidados, bem como a promoção do conhecimento, dentre essas atividades consideradas permanentes o RCNEI destaca:

- Brincadeiras no espaço interno ou externo;
- Hora do conto, com leitura de história para as crianças e manuseio dos livros;
- Roda de conversa, destinada ao diálogo coletivo ou até mesmo individual;
- Momentos que estimulem a criatividade, sejam por meio de brincadeiras ou oficinas pedagógicas que envolvam musicalização, pintura, trabalhos manuais, modelagem entre outros;
- Cuidados de higiene e limpeza do corpo;
- Atividades variadas a escolha das crianças

As seqüências de atividades são entendidas como atividades em que espera-se que as mesmas atinjam uma aprendizagem definida, onde uma atividade por sua vez, pode ser ministrada em várias etapas para que consiga atingir o objetivo planejado.

Os projetos de trabalho por sua vez estão organizados para atender um tema específico a ser desenvolvido, onde várias atividades podem ser elaboradas seguindo um mesmo tema, sua execução pode ser longa ou curta, dependendo da necessidade e dos interesses gerados pelas crianças.

Os espaços dentro da sala de aula precisam estar organizados de forma a promover a construção do conhecimento, despertando na criança sua autonomia e o interesse em descobrir-se na convivência com o outro. Os brinquedos, os jogos e os objetos educativos devem estar disponíveis e ao alcance das crianças, também devem ser organizados espaços para as atividades diárias e o repouso, para a higiene e para a promoção do faz de conta.

As brincadeiras de faz -de- conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc. Propiciam a ampliação dos conhecimentos por meio da atividade lúdica (RCNEI, 2002, p. 28)

Conforme aponta o RCNEI, as atividades lúdicas inseridas no cotidiano escolar proporcionam a aprendizagem das crianças e podem ser utilizadas nas mais diversas situações, visto que existe uma enorme multiplicidade de jogos e brincadeiras que facilitam a transmissão de conhecimentos e que divertem a turma ao mesmo tempo em que estudam.

Os jogos sempre marcaram presença nas atividades diárias do universo infantil, no entanto não eram entendidos pelo campo educacional como ferramenta de aprendizagem. Mesmo estando envolvidos nas recreações escolares, sua valorização se restringia ao divertimento da criança, porém a educação vive uma nova dimensão e apresenta um novo olhar em relação as práticas lúdicas e tem percebido nos jogos e nas brincadeiras uma oportunidade de inovação dos currículos para a educação infantil.

Segundo Piaget (1975) o jogos apresentam diferentes contribuições para cada faixa etária, cada qual tende ajudar no desenvolvimento de aptidões nas crianças que vão se aprimorando ao longo da infância, mediante tais contribuições vale ressaltar, as que correspondem a faixa etária das crianças que fazem parte da educação infantil.

Contribuições apresentadas pelo jogos lúdicos em cada faixa etária correspondente a educação infantil:

Crianças com idades entre 0 (zero) e 03 (três) anos (creche)

Sua principal contribuição consiste em estimular as crianças na descobertas de novos sons, na interação com as outras crianças, no desenvolvimento de seus movimentos, na percepção das formas e no convívio com as atividade lúdicas, contribuindo para o equilíbrio e coordenação motora do próprio corpo, bem como a exploração e o manuseio de objetos visualizados por ela, a criança também desenvolve confiança em sua capacidade de se expressar e de se comunicar por meio de sentimentos, do agir e de suas respectivas necessidades de interação e sociabilidade.

Crianças com idade entre 04 (quatro) e 05 (cinco) anos (pré-escola)

Nesta idade as crianças são capazes de usar gestos e palavras para se comunicar com os outros, começam a adquirir um equilíbrio e apresentam um maior controle do seu corpo, utilizando de recursos como sua própria condição física, sua agilidade e seu compromisso, compreendendo seus limites e reconhecendo situações de risco, entendendo também que os jogos podem apresentar regras e que as mesmas devem ser cumpridas e respeitadas.

Todavia é por meio dos jogos em sala de aula que desde muito cedo as crianças aprendem a descobri-se e a reconhecer seu próprio corpo e os limites que ele apresenta,

contribuem também na aquisição de conhecimentos e no respeito mútuo entre colegas, servindo também como fonte de diversão para o público infantil e ferramenta de ensino para os professores que buscam inserir práticas lúdicas no cotidiano de seus alunos dentro do âmbito escolar.

4 PESQUISA DE CAMPO COMO POSSIBILIDADE DE INTERVENÇÃO LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É imprescindível a toda criança o direito de brincar, ele faz parte de sua vida desde o seu nascimento e a acompanha por toda sua infância, sendo substancial a sua aprendizagem, promovendo seu desenvolvimento cognitivo e social.

Atualmente a educação aponta para um novo modelo de ensino, deixando para trás os métodos tradicionais, utilizando novas metodologias e aperfeiçoando as já existentes e aos poucos investindo em um currículo renovado, buscando cada vez mais a qualidade no ensino, principalmente na educação infantil, por que acredita-se que desde cedo as crianças devem ser estimuladas para que possam se desenvolver.

Nesta mesma perspectiva surge o lúdico como importante contribuição para a aprendizagem das crianças nesta fase da vida e etapa de ensino. O lúdico tem sua origem na palavra "ludos" que quer dizer "jogo", no entanto passou a ser reconhecido como parte essencial do comportamento dos seres humanos, de forma que sua definição deixou de ser um simples sinônimo de jogo (FERREIRA, 1986).

Segundo Piaget (1998, p. 58), "a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável a prática educativa". De acordo com o pensamento do referido teórico, percebe-se que a ludicidade caracteriza-se em um importante recurso pedagógico que exerce um papel imprescindível para a formação da criança, para o desenvolvimento da sua criatividade e autonomia.

Considerando a necessidade de uma aprendizagem mais significativa, a pesquisa analisará de que forma a ludicidade poderá contribuir para o bom desempenho das crianças, sobretudo no que diz respeito a educação infantil no município do Conde.

Diante das particularidades que cercam o objeto de estudo em questão, a referida pesquisa é classificada como sendo empírica, também conhecida como pesquisa aplicada ou de campo, apontada mediante a necessidade de se obter dados para a construção do objeto de estudo.

Segundo Oliveira (1998, p.124) esta classificação "consiste na observação dos fatos tal como ocorrem espontaneamente na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente para posteriores análises". A escolha do modelo referencia-se pelo fato de ter sido coletados dados in loco para a construção da pesquisa.

A mesma é de origem bibliográfica, pois busca fazer uma análise, por meio de argumentos teóricos relacionados ao tema, também constitui-se como sendo qualitativa e descritiva, qualitativa por refletir sobre as questões e situações que envolvem um determinado assunto, descritiva por possibilitar conhecer a opinião dos professores da educação infantil sobre o tema pesquisado, favorecendo a interpretação dos dados sem qualquer tipo de interrompimento, meios pelos quais serão analisadas as práticas pedagógicas referentes a contribuição da ludicidade para o processo de aprendizagem na educação infantil (OLIVEIRA, 1998).

Considerando o amplo de número de escolas (estaduais, municipais e privadas) que oferecem o nível de ensino da educação infantil no município do Conde, optou-se apenas por uma, que respectivamente atendesse as necessidades da pesquisa, sendo escolhida para tal procedimento a Escola Municipal de Ensino Infantil E. F. EJA. Professora Noêmia Alves de Souza, situada na zona urbana do município, mas precisamente na rodovia PB 18 km 05, S/N-centro, CEP 58.322-000, tornando-se assim uma amostra representativa para a pesquisa.

A referida escolha deu-se ao fato da escola oferecer educação infantil nos turnos manhã e tarde, dispor de uma área ampla para a promoção de brincadeiras e desenvolvimento de práticas lúdicas que promovam de forma significativa um ensino mais prazeroso e dinâmico, também por apresentar um excelente número de crianças com idades entre 04 e 05 anos.

Segundo dados apresentados pela instituição, a mesma dispõe de um corpo docente formado por 26 professores que estão distribuídos, na educação infantil, no ensino fundamental, bem como na educação de jovens e adultos. Deste quantitativo foi recortado uma amostra de 02 (dois) professores, para fazerem parte da população em destaque, vale ressaltar que os dois escolhidos são os únicos a atuarem na educação infantil da escola pesquisada.

O prédio da referida escola localiza-se em área residencial e oferece o ensino fundamental e infantil nos turnos: manhã e tarde; e a noite, a modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A escola foi fundada com o objetivo de atender as reivindicações feitas pela comunidade, no sentido de oferecer educação de qualidade aos indivíduos daquela localidade.

Com o aumento no número de matrículas, o prédio se tornou insuficiente para comportar a demanda dos alunos, sendo preciso alugar um novo prédio, que funciona como anexo, atendendo a educação infantil e parte do ensino fundamental.

A mesma constitui-se de uma clientela de 727 alunos. Deste total, 40 alunos estão matriculados na educação infantil (pré-escola), 633 alunos estão matriculados no ensino

fundamental I e II (1º ao 9º ano) e 54 alunos estão matriculados na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Com a missão de transmitir conhecimentos e proporcionar uma boa aprendizagem, a escola conta com 26 professores. Deste quantitativo 02 professores atuam na educação infantil. O corpo administrativo é formado por 01 diretor, 03 diretores adjuntos, sendo um para cada turno. O corpo pedagógico é composto de 02 supervisores e 02 orientadores pedagógicos. O pessoal de apoio é constituído por 04 merendeiras, 01 vigilante e 08 auxiliares de serviços gerais.

No que diz respeito aos aspectos físicos da instituição, a mesma encontra-se em situações favoráveis para um bom funcionamento, com salas amplas e dispõe de espaço para recreação.

Compreendendo a necessidade de obter dados sobre a pesquisa, foi realizado um questionário apenas com os 02 professores que atuam na educação infantil na escola analisada, onde foram coletadas as respectivas opiniões sobre o tema questionado

Como instrumento utilizado para a coleta de dados, foi aplicado um questionário semi-estruturado com questões abertas, construído com a finalidade de conhecer a população pesquisada e de se obter informações relacionadas ao tema, que serviram de subsídio para levantar as opiniões mediante as práticas lúdicas desempenhadas pelos professores da educação infantil da escola em foco.

O mesmo apresenta em seu primeiro momento, questões relacionadas ao perfil do educador, em segundo momento aborda 05 (cinco) questões abertas envolvendo o lúdico no cotidiano escolar da educação infantil.

O instrumento adotado, foi aplicado com os 02 (dois) professores que atuam na educação infantil na escola pesquisada, valendo-se de um método direto, no qual o pesquisador fica responsável pela aplicação do mesmo, permitindo um contato mais próximo com os participantes. Também foi optado por ser realizado de forma individual, proporcionando um ambiente mais tranquilo para a explicação das perguntas e para reflexão do professor participante.

A presente pesquisa vislumbra a aplicação de um questionário com os professores da educação infantil, e terá como objetivo, conhecer as reais condições didático-pedagógicas vivenciadas no interior da respectiva escola.

Os dados inerentes a mesma, foram coletados por meio de registro escrito, o qual permitirá com maior propriedade uma análise sobre as reflexões e o desenvolvimento de práticas pedagógicas condizentes com o sucesso do processo de ensino - aprendizagem.

4.1 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO: DESCOBRINDO CAMINHOS

Com a finalidade de alcançar os objetivos propostos referentes ao presente estudo, foi realizada uma visita a escola escolhida como campo de pesquisa para a coleta de dados e apresentação da linha de estudo referente a pesquisa.

Para a realização do primeiro procedimento metodológico, foi necessário o deslocamento até a escola que fica situada na zona urbana do município do Conde -PB, em seguida realizou-se uma visita à escola para um diálogo, onde foi exposto o tema e os objetivos da respectiva pesquisa, no ato da visita foi entregue a diretora da instituição um ofício requisitando autorização para a aplicação de um questionário com as professoras que atuam na educação infantil naquela instituição, nos turnos, manhã e tarde, também foi solicitado a diretora uma construção de dados sobre a escola.

Na semana seguinte retornou-se a escola no turno da manhã para entregar a professora daquele horário o questionário e conversar informalmente sobre o tema do referido estudo, compreendendo as diversas atividades que o professor de educação infantil desempenha durante sua rotina diária, foi combinado um outro dia para buscar o questionário. Vale salientar que no turno da tarde foi realizado o mesmo procedimento com a professora que atua neste horário.

Após uma semana foi necessário voltar a escola no turno da manhã para recolher os dados anteriormente solicitados a diretora sobre a instituição, na mesma oportunidade foi resgatado com a professora atuante daquele respectivo horário o questionário respondido e agradecer-lhe a participação e colaboração, bem como a tarde efetuou-se o mesmo procedimento.

Através do instrumento de coleta de dados, o questionário, utilizado com as professoras da educação infantil, foi possível uma melhor compreensão sobre o tema em foco, onde os mesmos foram analisados e interpretados de forma cautelosa, contribuindo de assim para o presente estudo.

4.2 FALANDO DA PRÁTICA: ANALISANDO OS DADOS

Mediante pesquisa realizada e considerando a importância da formação dos profissionais para tal modalidade de ensino, buscou-se conhecer o perfil dos professores que atuam na educação infantil da escola em foco, ressaltando que por motivos éticos os nomes das referidas professoras não serão expostos nesta pesquisa.

Com o objetivo de conhecer melhor as práticas pedagógicas desenvolvidas no interior da escola, foi questionado as professoras, como elas consideram as atividades lúdicas no espaço escolar. As mesmas responderam em um comum acordo, que consideram as atividades lúdicas

"Como momentos de aprendizagem" (Professoras A e B)

Também foi indagado as professoras o que elas entendem por ludicidade, e elas se expressaram da seguinte forma:

"Momentos que consistem em uma aprendizagem significativa para o educando."
(Professora A)

"Atividades que envolvem jogos e brincadeiras, buscando a promoção de uma aprendizagem mais prazerosa e eficaz." (Professora B).

Quanto à prática da ludicidade no interior da escola, foi questionado as professoras se elas utilizam as brincadeiras como recurso pedagógico no dia-a-dia em sala de aula e elas afirmaram que:

"Sim" (Professoras A e B)

Conhecer as atividades lúdicas mais utilizadas na sala de aula pelas professoras, como os jogos, quebra-cabeça, teatro, bem como reconhecer a sua importância lhes foi questionado quais brincadeiras elas mais utilizam, as mesmas relataram:

"Jogos, amarelinha, pula corda, fantoches, desenhos, entre ou outras." (Professora A)

"Desenhos, jogos, passa a caixa, boliche e mímicas." (Professora B)

Considerando esta realidade também foi apresentada as professoras a seguinte indagação. Na sua opinião de que forma as atividades lúdicas podem ajudar no desenvolvimento da criança?

"Leva o indivíduo a uma melhor socialização, ao mesmo em que ajuda-os a interagir nas diversas situações apresentadas em seu dia -a- dia." (Professora A)

"Contribuem para que os alunos encontrem na escola uma forma mais prazerosa de aprender." (Professora B)

Desta forma, embora as professoras tenham o conhecimento que as atividades lúdicas, como os jogos e as brincadeiras, estejam no cotidiano dos alunos, percebemos que ainda falta um maior esclarecimento sobre as possibilidades de desenvolvimento nas diversas áreas do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa se propôs apresentar as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, bem como os papéis que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras desempenham no desenvolvimento da criança.

Todavia, compreendendo a pesquisa como uma pequena demonstração do estudo sobre a ludicidade como contribuição para o processo de aprendizagem na educação infantil, suas condições e características, buscou-se apresentar sua importância, sua origem e principalmente sua influência na formação e no desenvolvimento de habilidades na criança, pois é por meio das atividades lúdicas que as crianças tem a oportunidade de socializar-se, conhecer regras, respeitar o direito do próximo, usar sua imaginação, criar e recriar a realidade, participando conforme seus interesses e aprendendo de forma prazerosa.

Através desta pesquisa foi possível descobrir que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras já haviam sido inseridos no âmbito escolar, ao longo da história, com a criação do primeiro jardim de infância sob as bases ideológicas de Froebel, mas ao longo dos anos foram tendo maior relevância nas instituições que atendem as classes mais abastardas da população enquanto que nas instituições que atendem as crianças das classes populares tem sido negado este direito. No entanto, na atualidade percebe-se a necessidade de inseri-los no ambiente educacional como recurso pedagógico para todas as crianças sem exceção.

Nota-se também que é de grande importância que a ludicidade seja trabalhada em sala de aula sob as orientações do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) e que o planejamento para a educação das crianças seja pensado e executado garantido-lhes o direito ao acesso a uma educação de qualidade de forma que lhes assegure, também condições de ser criança. Mediante tais justificativas percebe-se que o lúdico contribui de maneira significativa para o processo de aprendizagem das crianças e também permite que o educador planeje suas aulas de forma atraente e contextualizada para o mundo infantil, neste contexto a escola e seus respectivos educadores tem a missão de proporcionar situações de aprendizagem por meio das atividades lúdicas, contribuindo para o pleno desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança e conseqüentemente uma melhor construção de sua identidade.

A pesquisa também favoreceu a reflexão de que para inserir as atividades lúdicas como recurso pedagógico no cotidiano escolar não basta apenas levar brinquedos, jogos ou inventar brincadeiras, ou seja brincar por brincar, é preciso antes planejar, pensar na atividade também

como forma de aprendizado, por que enquanto divertem, as atividades lúdicas tem ao mesmo tempo o potencial de desenvolver habilidades na criança.

Portanto o presente estudo buscou relatar a importância do lúdico no processo de aprendizagem das crianças e suas respectivas contribuições a prática pedagógica do educador, voltando-se para mostrar a necessidade de introduzir as atividades lúdicas no âmbito escolar, mas precisamente como alternativa de aprendizagem para a educação infantil garantindo-lhes uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. MEC.

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FROEBEL, F. **A Educação do Homem**. (Tradução Maria Helena C. Bastos). Passo Fundo: UPF, 2001.

HERMIDA, Jorge Fernando (org). **Educação Infantil: Políticas e Fundamentos**. 2ed. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning 2002. Vários autores.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. In: (org). jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3 ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MALUF, Ângela, Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Silvio L. de. **Tratado de metodologia científica**. São Paulo: Pioneira, 1998.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil: muitos olhares**. 4ed. São Paulo: Cortez, 1990.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na Criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

RECNEI, **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 2002.

SANTOS, P. Santa Marli. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ, 4º edição, Editora Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: MARTINS FONTES, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: MARTINS FONTES, 1991.

APÊNDICE

MODELO DO QUESTIONÁRIO APLICADO AO PROFESSOR

I. IDENTIFICAÇÃO

Perfil do professor entrevistado:

1. Escola:-----

2. Nome:-----

3. Sexo:

() masculino () feminino

4. Formação do docente:

II. PERGUNTAS RELATIVAS A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1. Como você considera as atividades lúdicas no espaço escolar?

() passatempo () recreação () momento de aprendizagem

2. Para você o que significa ludicidade?

c) Você utiliza as brincadeiras como recurso pedagógico no dia-a-dia em sua sala de aula?

() sim () não

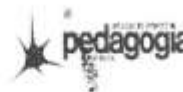
d) Quais brincadeiras você mais utiliza em sala de aula?

e) Na sua opinião de que forma as atividades lúdicas podem ajudar no desenvolvimento da criança?

ANEXO



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO



CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE À DISTÂNCIA
ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO MAGISTÉRIO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

CARTA DE APRESENTAÇÃO

À Direção do (a)

Sr(a). Diretor(a),

Apresentamos o(a)

Aprendente _____

Matriculado(a) no _____ Marco (período) do Curso de Licenciatura em Pedagogia Modalidade a Distância, que solicita uma vaga para realizar Estágio Supervisionado em Magistério da Educação Infantil, neste estabelecimento, conforme dispõem as Resoluções e o Regulamento de Estágio Supervisionado das Licenciaturas da Universidade Federal da Paraíba. O referido Estágio será supervisionado pelo(a) professor(a):

O Estágio deverá ser desenvolvido com ênfase nos procedimentos de observação/reflexão/ação, visando à atuação em situações contextualizadas, com registro e resolução de situações reais da profissão docente. O Estágio envolverá atividades de observação, co-participação e docência na educação infantil.

Coordenador Do Estágio
Curricular Supervisionado

